

LABORATOIRES ET BIBLIOTHÈQUES

Dans sa description des Compétences de Connaissance, le Livre du Joueur exprime la nécessité du scientifique de posséder un laboratoire, dont les détails de la construction et de l'entretien sont laissés à la discrétion du maître de jeu.

Introduction

On apprend également dans ce même livre du joueur que ce type de matériel est extrêmement difficile à se procurer et qu'il nécessite beaucoup de temps et d'argent.

Les expériences ne peuvent commencer véritablement que lorsque le laboratoire est construit et équipé.

Ces remarques sont répétées pour chacune des connaissances dites techniques, mais aucune précision supplémentaire ne vient éclairer la lanterne du maître de jeu, contraint d'improviser sur des données qu'il ne maîtrise peu être pas toujours. En effet, tous les joueurs de Hawkmoon ne sont pas censés disposer de la culture technologique qui leur permettrait d'éluder les difficultés soulevées par ce manque d'information.

Si les maîtres et joueurs expérimentés auront déjà mis au point leur propre système de création de laboratoires technologiques, ils pourront se servir de cet article comme complément d'information, principalement destiné aux jeunes joueurs encore peu familiers avec l'univers de Hawkmoon. Par soucis de cohérence, un système analogue de description des bibliothèques (destiné aux érudits) est présenté en parallèle à la description des laboratoires. Souvent, le texte ne fait référence qu'aux laboratoires, mais les remarques générales s'appliquent également aux bibliothèques.

Enfin, une nouvelle approche de l'utilisation des compétences de connaissance est proposée, mais elle n'est pas fondamentalement différente de celle qui est proposée, dans les règles ou que, intuitivement, vous appliquez sûrement. Par contre, elle prend cette fois en compte le matériel technologique dont dispose le scientifique pour mener à bien ses manipulations, et impose des bonus ou malus suivant la qualité et l'abondance du matériel possédé.

Ainsi, des modificateurs différents seront appliqués à la compétence du savant si celui-ci possède son attirail complet ou les simples outils vitaux à l'accomplissement de son art.

Mais dans un premier temps, nous conviendrons de faire plusieurs distinctions ou rappels. Les principales connaissances jusqu'à présent publiées se rangent sous les deux catégories suivantes :

Connaissances théoriques : Monde Ancien, Musique, Psychologie, Plantes, Médecine, Guerre. Les supports traditionnels de ces connaissances sont les bibliothèques.

Connaissances techniques : Mécanique, Electricité, Chimie, Biologie. Les supports traditionnels de ces connaissances sont les laboratoires.

Notre première étape consistera à déterminer la qualité des laboratoires et bibliothèques dont pourrait disposer un personnage débutant.

Personnages Débutants

Pour chacune des compétences qu'il possède, qu'elles soient techniques ou simplement théoriques, le personnage lancera un D100 sur la Table I.

Ce jet est modifié selon sa classe sociale, ceci afin de déterminer le matériel dont il dispose. Il aura auparavant fixé quelles seront ses compétences principales, secondaires et tertiaires.



Erudits

* Aucune modification au jet de dés pour sa compétence principale,
* - 10 % au jet pour chacune des trois autres compétences choisies,
* + 20 % au jet pour chacune des compétences choisies qui soient théoriques.

Scientifique

* + 5 % au jet de dés pour sa compétence principale,
* Aucune modification au jet de dés pour la compétence secondaire choisie,
* - 10 % à deux des autres compétences possédées par le personnage,
* - 20 % au jet pour chacune des compétences choisies qui soient théoriques.

Noble

Un personnage noble choisit son orientation (Erudit ou Scientifique) avant de tirer sur la Table I,

Considérez tout jet strictement supérieur à 50 comme étant un résultat "simple",

Retranchez le prix des laboratoires et bibliothèques obtenus (voir Table III) aux possessions du noble.

On considère qu'aucun personnage débutant ne peut avoir plus de quatre (deux pour les nobles) laboratoires ou bibliothèques à ses débuts, quelle que soit la qualité.

***Exemple** : Neymar de Rouen est un scientifique. Sa compétence principale est l'Electricité, sa secondaire la Mécanique. Son jet est de 46 pour sa compétence principale, auquel on rajoute 5 pour un total de 51, et de 72 pour sa compétence secondaire. Pour les autres compétences, nous obtenons : Monde Ancien 47 (77-10-20), et Chimie 52 (62 - 10).*

Neymar aura donc des laboratoires / bibliothèques des qualités suivantes : Simple en Electricité, Normal pour la Mécanique, Simple pour le Monde Ancien et Simple pour la Chimie.

Utiliser les Compétences avec les Laboratoires

Suivant le type de laboratoire dont dispose le personnage, il pourra utiliser ses compétences avec plus ou moins de succès (il est aisé de comprendre qu'un scientifique construira plus facilement sa propre lance feu s'il a le matériel nécessaire). La compétence du personnage se trouve donc modifiée par la qualité de son laboratoire ou de sa bibliothèque :

***Exemple** : Neymar subira donc un malus de 5 % lorsqu'il utilisera les Connaissances de l'Electricité et de la Chimie.*

Table I - Laboratoires et Bibliothèques

Type	Erudit	Scientifique
Aucun	01-30	01-10
Rudimentaire	31-50	11-40
Simple	51-70	41-60
Normal	71-96	61-90
Important	97-99	91-99
Exceptionnel	00	00
Complet	-	-

Table II - Modificateur aux Compétences

Laboratoire	Modificateur
Aucun	- 90 %
Rudimentaire	- 25 %
Simple	- 5 %
Normal	-
Important	+ 5 %
Exceptionnel	+ 10 %
Complet	+ 15 %

Les Laboratoires

Afin que les joueurs aient conscience de ce que contient leur laboratoire, voici une liste approximative du matériel que chacun peut englober.

Ils auront ainsi une idée de l'encombrement de tout leur matériel.

Laboratoire de Mécanique

Rudimentaire : outils de base et instruments pour travailler le bois,

Simple : petite forge et atelier de fonderie.

Normal : équivalent, au Tragique Millénaire, d'une machine à fraiser ou d'une machine à tourner. Le personnage est capable de réaliser une certaine précision mécanique. Pompe hydraulique ou pneumatique,

Important : machines à fraiser et à tourner. Consoles de distribution hydraulique ou pneumatique. Vérins, capteurs et composants séquentiels.

Exceptionnel : équivalent, au Tragique Millénaire, d'une machine à rectifier. Réalisation d'une bonne précision mécanique. Gros matériel hydraulique et pneumatique.

Complet : appareils fonctionnant sur le principe de l'électro-érosion ou de la découpe laser.

***Notes** : seuls les instruments de la qualité rudimentaire du laboratoire sont aisément transportables.*

Laboratoires d'Electricité

Rudimentaire : instruments de base : testeurs de charge, tournevis, pinces coupantes, conducteurs non isolés.

Simple : conducteurs isolés, équivalent au Tragique Millénaire, d'un fer à souder, ampèremètre et voltmètre, générateur à alcool.

Normal : ohm-mètre, composants élémentaires (résistances, diodes...), batterie ou accumulateur. Fabrication des circuits imprimés possibles (une certaine connaissance de la chimie est appréciable).

Important : testeur universel, composants plus élaborés (circuits intégrés, diodes zener...).

Exceptionnel : oscilloscope.

Complet : générateur autonome, composants évolués : puces, microprocesseurs.

***Notes** : tous les instruments jusqu'à la qualité normale du laboratoire sont aisément transportables, sauf le générateur à alcool, assez*



encombrant, et les appareils de fabrication des circuits imprimés, intransportables.

Laboratoire de Chimie

Rudimentaire : ph-mètre, casseroles aux formes spéciales.

Simple : quelques acides de bases et équivalent au Tragique Millénaire d'un bec de benzène.

Normal : cornues, alambics, filtres rudimentaires, analyseur (livre de la science page 19) et nombreux acides variés.

Important : cornues et alambics très évolués et en verre très résistants, filtres efficaces.

Exceptionnel : analyseur sophistiqué (+ 5 % en Chimie lors de l'utilisation).

Complet : laboratoire ventilé et à température constante, production autonome des produits de base, analyseur avancé (+ 10 % en Chimie lors de l'utilisation).

***Notes** : tous les éléments jusqu'à la qualité du laboratoire sont aisément transportables.*

Laboratoire de Biologie

Rudimentaire : ciseaux, scies, scalpels, écarteurs, attelles, seringues, bandages et compresses, alcool pour stérilisation des outils.

Simple : table en bois et cuir orientable.

Normal : éclairage auxiliaire orientable, microscope grossier, nécessaire de prise de sang et de transfusion, analyseur sanguin (variante de l'analyseur du livre de la science page 19).

Important : équivalent au Tragique Millénaire d'un réfrigérateur contenant du sang et des tissus, bocaux de conservation d'organes.

Exceptionnel : scanner (livre de la science page 19), encéphalogramme.

Complet : local aseptisé, caissons de survie.

***Notes** : seuls les instruments de la qualité rudimentaire du laboratoire sont aisément transportables. On peut cependant aisément improviser une table de travail pour obtenir une qualité simple.*

La possession d'une qualité de laboratoire suppose la possession de toutes les qualités inférieures.

Utiliser les Compétences en Aventure

Lorsque le Maître de Jeu fera appel à l'une de ces connaissances pour identifier ou comprendre le fonctionnement d'un mécanisme, le modificateur dû à la qualité du laboratoire n'a pas à être pris en compte.

Par contre, si une intervention est nécessaire (court-circuiter le système, déclencher le mécanisme, etc...), le jet de compétence sera alors modifié par la qualité du laboratoire.

***Exemple** : Neymar et ses camarades se sont retrouvés enfermés dans un sas qui commence à se remplir de sable. Le Maître demande au joueur de Neymar un jet en Connaissance de l'Electricité pour comprendre le système d'ouverture du sas et un autre pour le déclencher.*

Le premier jet se fait à ses chances normales, mais n'ayant avec lui que son laboratoire de qualité simple, il aura un malus de 5 % au second jet pour déclencher l'ouverture de la porte. L'histoire ne dit cependant pas s'il aura assez de temps pour mettre en oeuvre son matériel.

Les Bibliothèques

Celles-ci ne se rapportent généralement qu'aux compétences théoriques.

Les bibliothèques, étant des suppléments d'informations pour les personnages, n'apportent aucun malus. Aussi, remplacer chaque modificateur de compétence négatif par un nul dans la Table II.

Par contre, si le personnage passe le temps nécessaire à chercher dans sa bibliothèque des renseignements supplémentaires sur un sujet, il pourra rajouter le bonus de la qualité de ses recherches.

Les règles concernant l'utilisation des bibliothèques pour la création technologique, telles que présentées page 19 de l'Ile Brisée, sont bien évidemment toujours valables, autorisant un second jet au consultant.

Rudimentaire : 2 D4 livres traitant de thèmes généraux. Idéal pour apprendre à lire et à écrire tout en se cultivant un peu.

Rien d'extraordinaire. Tronc commun avec toutes les connaissances théoriques.

Simple : 10 + 1 D10 ouvrages de vulgarisation de la connaissance théorique explorée par la bibliothèque.

Normal : 20 + 1 D 10 livres relativement spécialisés.

Important : 30 + 2 D10 livres, traitant de sujets très précis, apportant des bonus supplémentaires sur certains sujets. Les bonus vont de + 5 à + 25 %.

Exceptionnel : 50 + 2 D10 livres traitant de sujets peu connus, voire même secrets.

Complet : 70 + 2 D6 livres, dont certains traitant de sujets très pointus, apportant des bonus supplémentaires sur certains sujets. Les bonus vont de + 30 à + 50 %.

Le nombre déterminé aléatoirement est le nombre total d'ouvrages de la bibliothèque en rapport avec une compétence théorique.

***Exemple** : Neymar a une bibliothèque simple sur le Monde Ancien. Elle contient 17 (10 + 7) livres. Elle ne lui apporte ni aucun malus (il s'agit d'une bibliothèque), ni aucun bonus. Prenons maintenant le cas de Louis Théodore de Luneville qui a obtenu un 98 (78 + 20) pour sa bibliothèque concernant la Psychologie.*

Comme il s'agit d'une bibliothèque importante, il a 5 % de bonus en Psychologie s'il fait des recherches. De plus, sa bibliothèque contient un ouvrage rare en disant plus sur la psychologie granbretonne.

Le maître décide que lorsqu'il utilisera sa compétence sur un personnage de l'Empire, il recevra un bonus supplémentaire de 10 %.

Acquérir un laboratoire ou une bibliothèque

Il existe deux possibilités pour acquérir un laboratoire de qualité supérieure.

La première consiste à l'acheter. Cependant, il existe très peu d'endroits en Europe qui fasse commerce des connaissances qui ont provoqué le Tragique Millénaire.

C'est au Maître de Jeu de gérer de tels endroits. Sachez cependant qu'il en existe un, probablement unique dans son genre car dirigé par des mutants, sur Panteria, une île située au sud-ouest de la Sicile. Rejoindre un tel endroit peut d'ailleurs être l'objet d'une campagne.

L'autre possibilité, celle qui sera le plus souvent exploitée par les joueurs, consiste à se monter son propre laboratoire, avec un minimum d'objets récupérés ou achetés.

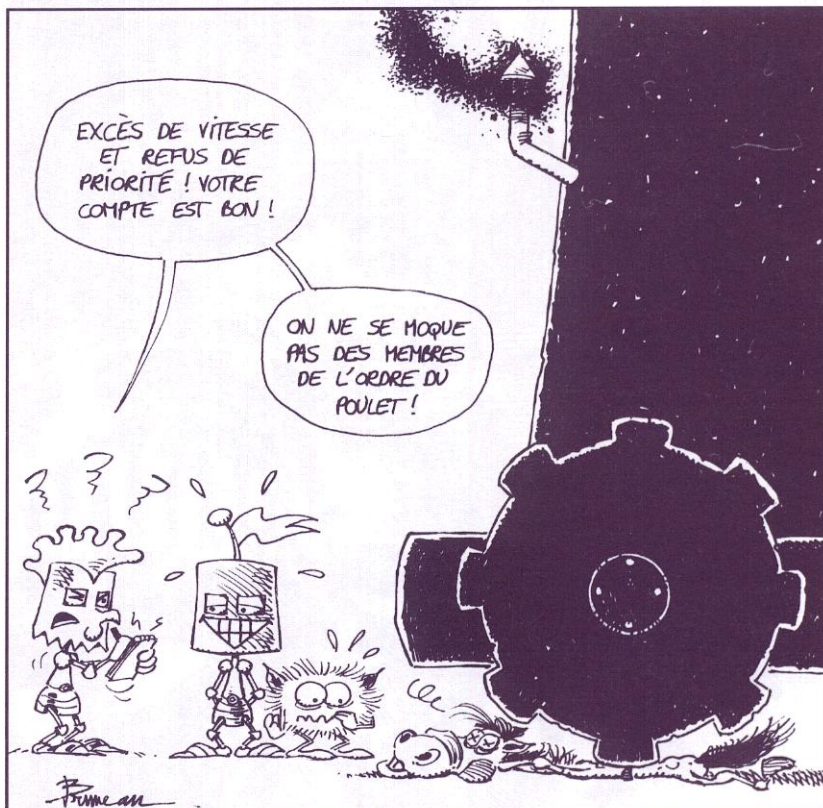




Table III - Prix et Disponiblité des Laboratoires

Type	Prix (en A)	Disponibilité
Rudimentaire	2 000	x 5
Simple	10 000	x 4
Normal	20 000	x 3
Important	30 000	x 2
Exceptionnel	45 000	x 1
Complet	55 000	x 0,5

C'est une épreuve de longue durée, mais qui sera finalement moins coûteuse en argent que la première solution.

Acheter un Laboratoire ou une Bibliothèque

Pour avoir la chance de trouver le laboratoire / bibliothèque de la qualité suivante, le personnage joue son POU ajusté par le modificateur de disponibilité sur 1 D 100. En cas d'échec, il ne trouvera pas les fournitures recherchées sur le marché. L'acquisition d'un laboratoire / bibliothèque d'une certaine qualité demande l'acquisition préalable des laboratoires / bibliothèques de qualités inférieures. Consulter le tableau suivant.

***Exemple** : Neymar est peu satisfait de son laboratoire d'Electricité. Il en voudrait un normal. Après avoir emprunté beaucoup d'argent à ses camarades d'aventure, il se rend à Panteria dans l'espoir d'acquérir son laboratoire. Il a un POU de 16 et a donc 48 % de chances d'obtenir les articles désirés. Par malchance son joueur tire un 84. Il ne pourra pas acheter son laboratoire à Panteria.*

Constituer son Laboratoire

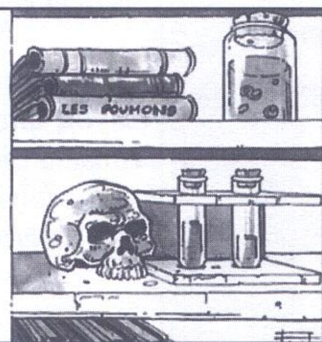
Cette possibilité n'est ouverte qu'aux connaissances techniques. La réalisation est automatique (01-98 sur 1 D 100), mais n'est possible que si le personnage possède le minimum nécessaire dans la compétence. Des investissements en argent sont néanmoins obligatoires. Retranchez 15 % aux tarifs mentionnés dans la Table III.

Cet argent est investi dans l'achat de matériel, de plans, d'éléments déjà existants.

Le personnage peut néanmoins décider de construire son laboratoire de A à Z. Dans ce cas, il peut retrancher 50 % aux tarifs indiqués, mais devra tripler le temps passé à l'élaboration.

A nouveau, pour obtenir un laboratoire d'une certaine qualité, il faut auparavant avoir obtenu toutes les qualités inférieures. Le temps nécessaire est compté à raison de 8 heures de travail par jour, sans aucun jour de repos dans la semaine.





***Exemple** : N'ayant pu acheter son laboratoire à Panteria, Neymar veut le créer. Il a 78 % en Connaissance de l'Electricité et peut sans problème construire un labo normal. Il lui faudrait normalement 4 semaines ainsi que 17 000 A (20 000 - 15 %).*

Cependant, Neymar étant contraint de rembourser les sommes précédemment empruntées à ses compagnons, il n'a plus que 10 000 A à investir dans le laboratoire.

Il décide donc de passer 12 semaines à sa construction et de ne le payer plus que 10 000 A (20 000 - 50 %). Appréciable économie néanmoins payée en temps supplémentaire !

Table IV - Elaboration des Laboratoires

Type de Laboratoire	Temps Nécessaire	Compétence Minimale
Rudimentaire	3 jours	20 %
Simple	2 semaines	40 %
Normal	4 semaines	60 %
Important	6 semaines	80 %
Exceptionnel	9 semaines	100 %
Complet	11 semaines	120 %

Autres compétences

Suivant le champ de spécialisation du personnage, il y a quelques compétences qui risquent de s'avérer fort utiles pour pouvoir pleinement exploiter ses talents. Ces compétences pourraient également être sollicitées par le Maître de Jeu lors de l'élaboration des laboratoires.

Connaissance de la Mécanique : artisanat : forgeron, charpentier et fondeur.

Connaissance de la Chimie : artisanat : souffleur de verre pour la réalisation de cornues et alambics indispensables à la pratique de cette Connaissance.

Connaissance de la Biologie ou de la Médecine : Connaissance de la Chimie pour la réalisation de médicaments ou de drogues anesthésiantes.

Connaissance de l'Electricité : Connaissance de la Chimie peut se révéler utile lors de la réalisation des circuits imprimés.

Olivier Saraja